

## **ЧЕМУ И КАК ОБУЧАЮТ НА ДИСЦИПЛИНЕ «ВВЕДЕНИЕ В СПЕЦИАЛЬНОСТЬ ДИЗАЙНЕР». ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ**

*Аплеснина О. И.*

*Уральский федеральный университет имени первого  
Президента России Б.Н. Ельцина,  
Екатеринбург*

Аннотация: Статья посвящена методам обучения студентов на дисциплине «Введение в специальность». Показаны цели, задачи, структура и особенности преподавания этой дисциплины студентам первого курса направления подготовки бакалавриата «Дизайн».

Abstract: The article is devoted to methods of teaching students on the subject «Introduction to the specialty». The goals, tasks, structure and peculiarities of teaching this discipline to the first year students of the direction of the bachelor's degree «Design» are shown.

Ключевые слова: дизайнер, проект, профессиональные задачи, лекции, практические занятия

Keywords: designer, project, professional tasks, lectures, practical exercises

Дисциплина «Введение в специальность – дизайнер» преподается студентам первого кур-

са бакалавриата, как дисциплина, знакомящая их такими понятиями как:

- 1) область деятельности дизайнера,
- 2) дизайнер и профессиональные задачи,
- 3) палитра дизайнера.

Курс выстроен из двух частей, первая часть лекционная, дающая элементарные понятия и знания из области деятельности дизайнера, вторая, практическая.

Она нацелена на получение некоторых профессиональных навыков. Студент еще не знаком с компьютерными программами, поэтому все работы, а это упражнения, выполняются им вручную.

В нашем ВУЗе готовят будущих специалистов в графическом и промышленном дизайне.

А теперь несколько конкретнее чему обучают и как.

Темы сегодняшних лекций: Профессия дизайнер, особенности профессиональной деятельности. Значение дизайна в мире, дизайн в нашей стране. Дизайн в Уральском федеральном университете. Область деятельности дизайнеров различных направлений – дизайн графический и промышленный. Проект – что это такое? Виды композиций. Особенности составления проектного договора. Техническое задание. Значение графики в дизайне. Язык графического дизайна. Рисунок станковый, дизайн-рисунок, чертеж, клаузура - функции и особенности. Роль шрифта в проекте. Что такое знаковая система? Для чего нужны знания цве-

товых гамм, как их применить? Плоскостная и объемная композиции. Функции рекламных презентационных материалов в дизайне. Кто становится хорошим дизайнером? Правила хорошего дизайна, взятые из опыта знаменитых дизайнеров.

Из написанного выше, становится понятной логика составления тем лекций, знакомящего с особенностями профессии курса, а далее раскроем секреты подачи материалов на лекциях. Проходят они в виде живой беседы, с вовлечением студентов в разговор, с показом видео материалов, подготовленных лектором и самими студентами, взятых и из интернета, и печатных источников - книг, журналов по дизайну.

Теперь о практической части курса. Чему он посвящен? Рассказу и показу того, как создается проект. Студентами выполняются упражнения, обучающие осознанно относиться к профессиональной деятельности, помогающими сделать процесс работы не монотонным, а увлекательным, интересным, включающим игровые моменты, которые позволяют получать удовольствие от самого труда. На каждом этапе работы студент вводится в четко обозначенную руководителем систему ограничений, как в средствах выполнения заданий, так и в материалах. Предлагаются правила, без которых сама игра не возможна!

Это период ознакомления с темой проекта и интуитивного ее восприятия дизайнером. Важным для преподавателя на данном этапе счи-

тается формирование у обучающихся специфического логического мышления. Но, приняв во внимание слова Оскара Уайльда « - Терпеть не могу логики, она всегда банальна и нередко убедительна», понятно, что необходимым, важным является также развитие иррационального абстрактного, креативного мышления и у новичка в дизайне. Поскольку только такой подход позволяет получить интересный, неожиданный, несущий новизну, с неизменными элементами вариативности и потому предполагаемый заказчиками результат творческого труда.

Как оцениваются подобные работы? Проводится просмотр их педагогом, проходит показ упражнений всех студентов для группового ознакомления, когда обучающийся видит и сравнивает свое выполнение задания с другими решениями данной задачи, ведется самооценка. А еще молодые дизайнеры имеют возможность участвовать в выборе лучшей аудиторной работы на занятии. Ими самими определяются «звезды», ставятся высшие баллы за интересные работы, те, что выполнены с учетом всех условий игры.

Еще одно новшество для начинающих студентов - готовность рассказать о своем подходе, идее выполнения любой, даже самой маленькой работы, наиболее интересно преподнести эту идею сокурсникам, защитить, «продать» результат своего труда. Во время краткой защиты студенты учатся общению с потенциальным

потребителем и убеждению его в правильности своего подхода в проектировании дизайнерских объектов. А еще в них развивается способность выслушивать мнения и предложения других по улучшению работы, поскольку труд отдельного дизайнера является маленькой частью коллективного. И завершается занятие объяснением педагога оценки их труда, проговариванием той цели, которую достигли, напоминанием о тех задачах, которые были решены для ее достижения. - Что делаем? Зачем? Для кого? Как будем делать? - эти вопросы пишутся на доске и сопровождают учащихся почти каждое занятие. Обязательно подчеркивается чему, на выполнении данного задания научились, и где могут пригодиться полученные знания и навыки.

А кроме этого обязательен показ на экране работ подобного характера, выполненных специалистами, другими студентами ранее, объяснение их достижений и ошибок. Дома студенты подбирают аналоги по основной комплексной теме. Отдельные аналоги предлагается проанализировать в письменном виде. Происходит своеобразная подготовка к написанию пояснительных записок по будущим проектам.

Упражнения условно можно поделить на те, что непосредственно относятся к выполнению основного задания, а еще есть те, что служат развитию профессиональной палитры художника

Темы отдельных упражнений напрямую

связаны с одной основной темой практических заданий. Они являются частицей комплексного задания.

Этим еще раз подчеркивается мысль – большой проект обязательно будет состоять, и складываться из маленьких частей. Проект – своеобразный конструктор, в котором важны самые крохотные детали, без которых не соберешь целого. Выполнить задание можно разными графическими языками. Какой, из множества вариантов избрать, решать автору. Но он должен владеть хотя бы небольшим их количеством, чтобы этот выбор мог состояться. Такая задача решается с помощью опять же языковых упражнений, на которые отводится на занятиях по 10-15 минут.

Для облегчения ведения работы системно, целенаправленно, студентов знакомят с составлением карт проектирования, на которых уже вначале виден весь этап поисков, поэтапное выполнение отдельных частей. От них требуется постоянное обращение к карте и отслеживание каждого этапа процесса выполнения задания. На свое комплексное тематическое задание студент составляет индивидуальную карту, отражающую специфику данной темы.

На дисциплине лежит и задача познакомить молодежь с правилами грамотного оформления подачи графических материалов, представления ее заказчику, с оформлением планшетов, раскрывающих содержание проектов и того, что должно сопровождать планшеты. Как вы-

полняются макеты, какими они обязаны быть? Как составить оптимальный график всех работ? И на практике следовать ему, тоже узнается на дисциплине.

Какова тематика заданий? Почему она такова? Уже несколько лет первое задание сформулировано как «Путешествие». Куда путешествовать – выбирать предлагается самому новичку-студенту. Тема хорошо знакома и близка каждому, тем более что отправиться можно и в прошлое и в будущее. Поездка может быть близкой и очень далекой. Выбирай по душе. На семь-десять опорных слов-существительных делается клаузура. Оговариваются правила и система ограничений выполнения упражнения. Здесь происходит обращение к упрощенному условному рисованию, закрепляется понятие стилизация. Второе упражнение – уже из области дизайн рисунков. Это рисование чайника или иного бытового предмета, несущего черты того места, куда совершается путешествие. Здесь напрямую связываются образное и утилитарное начала в представлении эскиза проекта. Третьим заданием становится рекламная листовка, предлагающая купить будущий спроектированный предмет, знакомимся и со цветовыми гармониями. А еще на заданиях идет обращение к образному шрифту. Пишем слова - место путешествия буквами образами. Затем делается попытка освоить азы в понимании еще более сложного – от стилизации перейти методом кадрирования клаузуры к знаковому

изображению. После от понятия плоскостная композиция переходим к знакомству с объемными композициями. Делаем эскиз упаковки к нашему воображаемому предмету быта. А возможно и обращение к созданию макета предмета. Дело за ограничением времени.

После первого ознакомительной серии упражнений на единую комплексную тему происходит естественный переход к более сложной по задачам второй теме, на которой студент осваивает собственно макетирование. Работает в бумагопластике. Делает первые, пусть еще примитивные, но уже чертежи, раскрои деталей и вырубки упаковок. К Новому году вполне естественным становится обращение к разработке комплекта включающего в себя новогодний костюм-конструктор из бумаги, три-четыре елочных игрушки и рекламная листовка к ним. Весь комплект должен быть упакован в бумажную или картонную упаковку. Выполняются как эскизы, так и бумажные макеты товаров. И первое, и второе задание, в дальнейшем, потребуют компоновки планшетов, их ручного выполнения к просмотру. Во время освоения дисциплины. Бывшие абитуриенты еще не все владеют компьютерными программами, преподаваемыми в вузе, поэтому им не предъявляются требования выполнения планшетов в электронном виде. Хотя для владеющих графическими программами, выполнение заданий с помощью компьютерных программ возможно. На просмотре определяются результаты освое-



ния дисциплины. Они наглядно представлены всей группе обучающихся, и это прекрасный момент для преподавателя подвести итоги и подчеркнуть еще раз, что освоено и чему научились студенты за короткий период обучения первой специальной дисциплине. Это и прекрасный повод для педагога подумать о дальнейшем совершенствовании тематического плана, ради улучшения введения новичков в образовательный процесс обучения в творческую специальность.

## **УЧАСТИЕ В НАУЧНЫХ КОНКУРСАХ КАК ВАЖНЫЙ ФАКТОР В ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ**

*Баженова Е. В.*

*Екатеринбургский институт физической культуры  
(филиал УралГУФК),  
Екатеринбург*

Аннотация: Статья посвящена одной из проблем подготовки выпускников высших учебных заведений – участию студентов в конкурсах научных работ. Участие в научных проектах на конкурсной основе помогает студентам в формировании всех видов компетенций: персональных, социальных и специальных. В ходе